

WILLY VANDERSTEEN

ROBERT ET BERTRAND

LE TRÉSOR DES TEMPLIERS



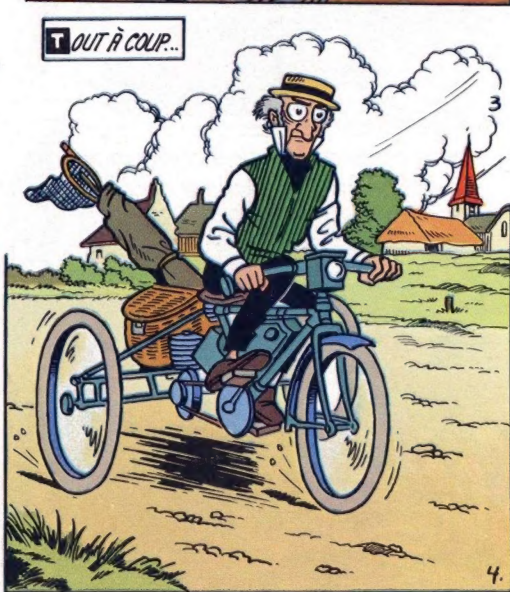
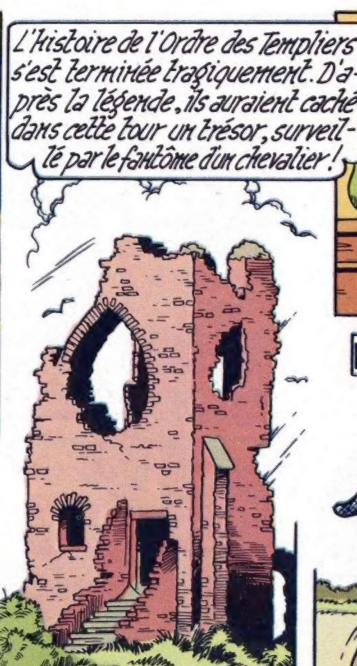
EDITIONS ERASME

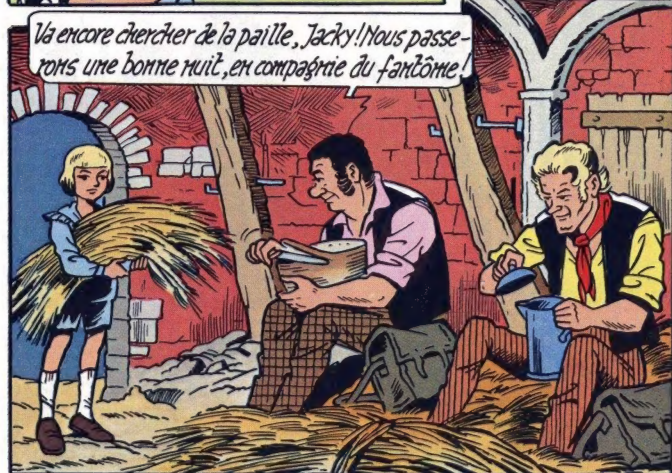
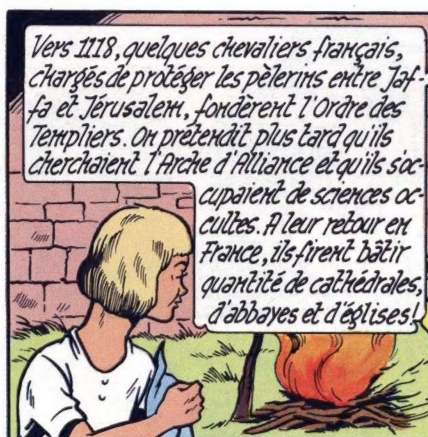
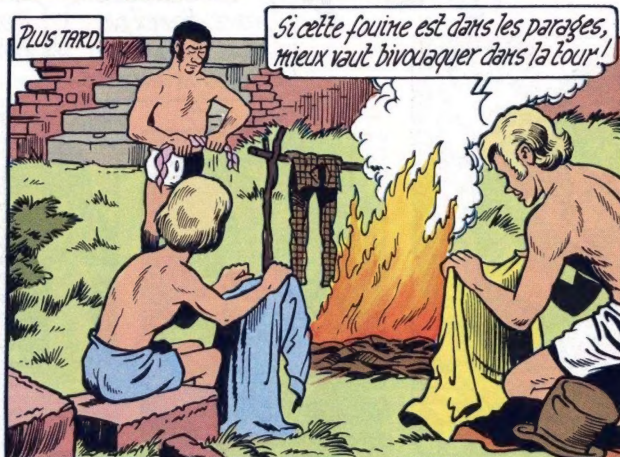
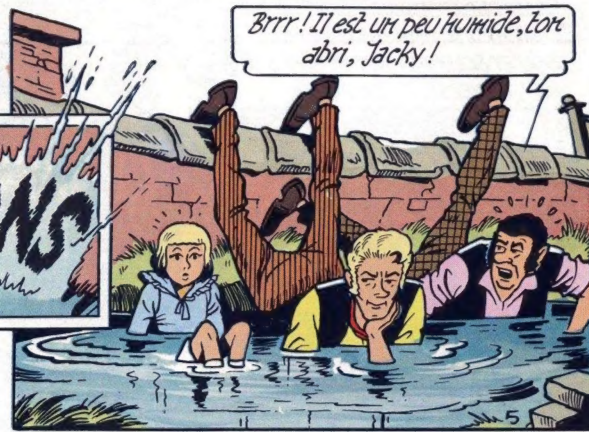
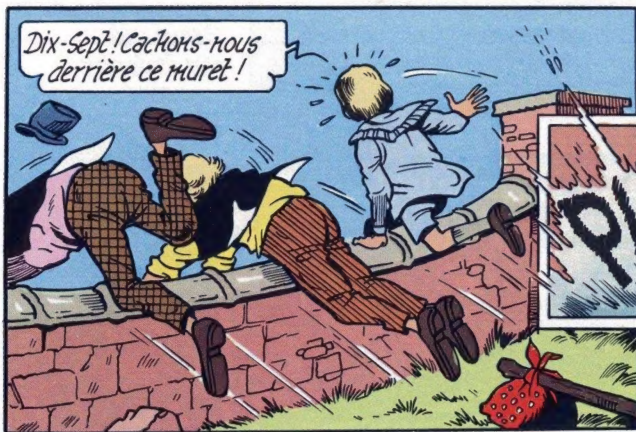
WILLY VANDERSTEEN

LE TRÉSOR DES TEMPLIERS



EDITIONS ERASME
ANVERS-BRUXELLES







Ah, il fait jour! Mais quelle brume! Oh! Qui va là?



Robert... heu... comment étaient ces Templiers?

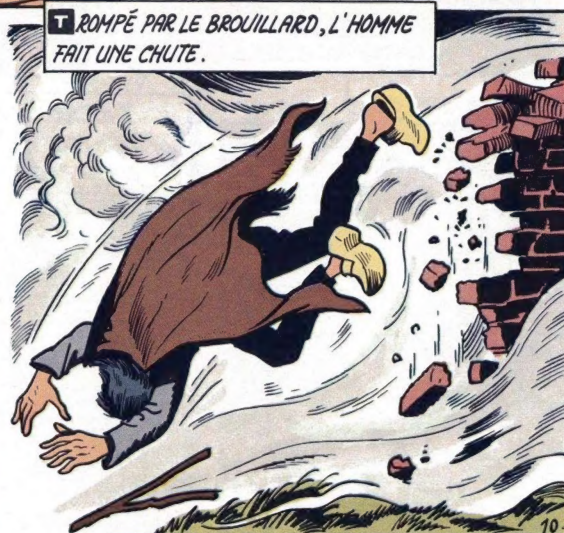


Oh... ils portaient une longue cape blanche et...

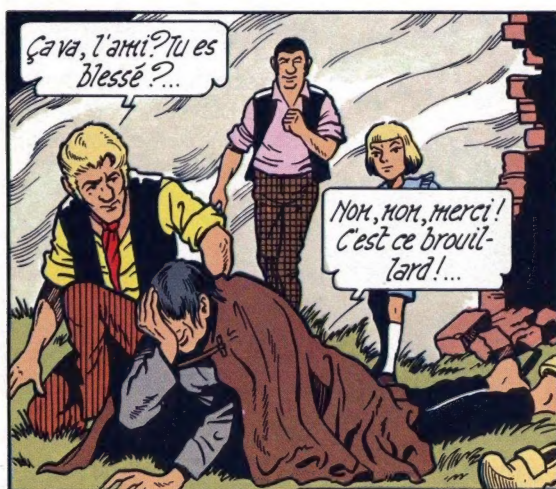
Alors, regarde, le fantôme d'un Templier se promène là-bas!



Jacky, secoue-toi! Un fantôme en sabots et maniant une baguette ne me paraît pas inquiétant!



TROMPÉ PAR LE BROUILLARD, L'HOMME FAIT UNE CHUTE.

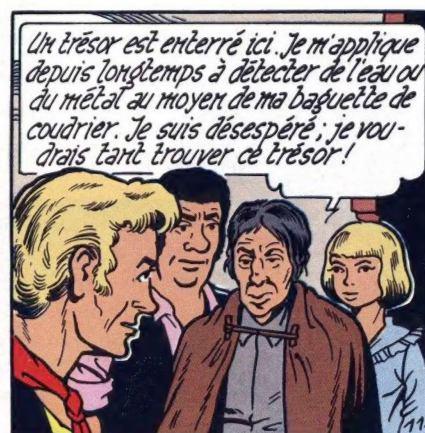


Ça va, l'ami? Tu es blessé?...

Non, non, merci! C'est ce brouillard!...



Je suis Thys, j'ai une femme, trois enfants; je suis dans la misère... sans travail...



Un trésor est enterré ici. Je m'applique depuis longtemps à détecter de l'eau ou du métal au moyen de ma baguette de coudrier. Je suis désespéré; je voudrais tant trouver ce trésor!

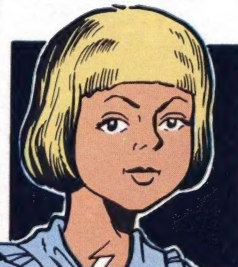


Tu as confiance en cette baguette?

Bien sûr! On dit que la terre émet des radiations que la baguette peut capter. D'autres affirment que le sourcier...



...dispose d'un sens spécial. En tout cas, lorsque j'avance en tenant la baguette devant moi, elle se retourne vers le bas au-dessus d'un point d'eau souterrain ou d'un minéral!



Et, dans ton désespoir, tu y crois ferme! As-tu déjà découvert quelque chose?



Oh oui ! Une cassette contenant un parchemin avec un dessin mystérieux. Accompagnez-moi, je vous le montre !

CHEZ THYS...



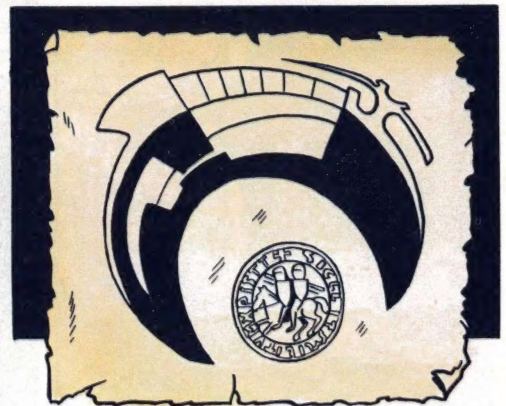
Cela doit être dur ! ... Trois enfants et pas de travail !



Oui, c'est terrible ! Nous voudrions tant émigrer en Amérique ; mais il faudrait de l'argent !



Voici le parchemin ! Sans utilité pour moi ; j'en y comprends rien !



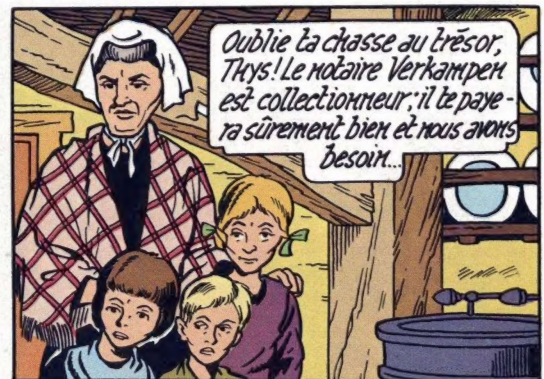
14.

C'est en effet incompréhensible, Thys. Mais le sceau-deux chevaliers sur un seul cheval - est bien celui des Templiers !

Vendre ? Jamais ! C'est ma première trouvaille ! Et si je déchiffre ce dessin, qui sait ce que je trouverai !

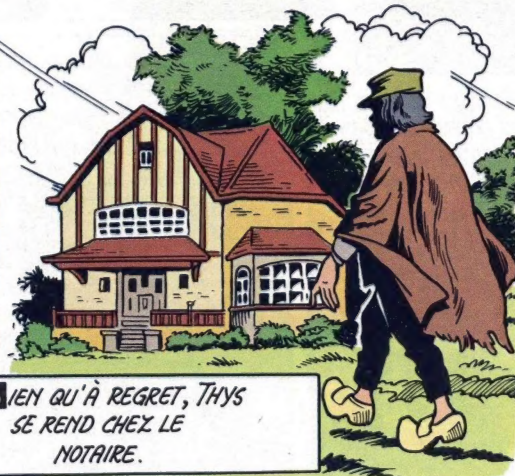


Ta trouvaille a une valeur historique ; tu devrais la vendre !

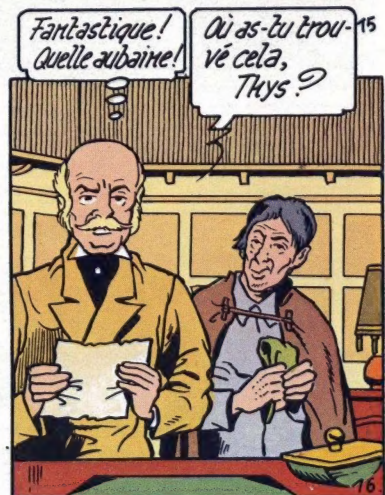


Oublie la chasse au trésor, Thys ! Le notaire Verkampen est collectionneur ; il te payera sûrement bien et nous avons besoin...

Ta femme a raison, Thys ! Au revoir, nous nous reverrons !



BIEN QU'À REGRET, THYS SE REND CHEZ LE NOTAIRE.



Fantastique ! Quelle aubaine !

Où as-tu trouvé cela, Thys ?



Dans la tour en ruine, monsieur le notaire ! Repéré par ma baguette de coudrier !

Cela n'a pas grande valeur ; mais je te donnerai quelque chose ; un collectionneur ne peut rien laisser passer !



UNE FOIS SEUL, LE NOTAIRE APPELLE SA NIÈCE ELVIRE, QUI SÉJOURNE CHEZ LUI EN L'ABSENCE DE SON MARI.

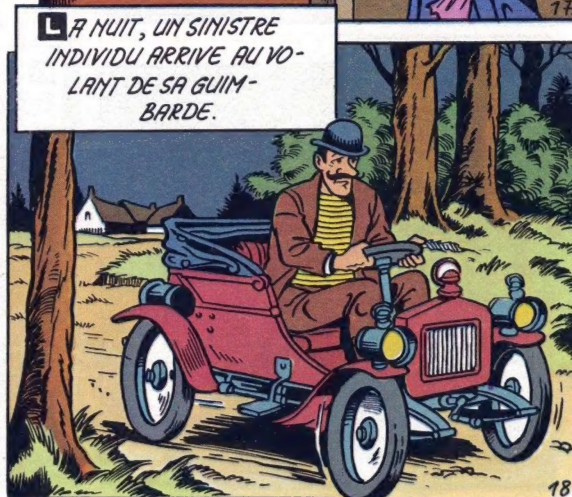


Elvire, la découverte de ma vie ! J'ai compulsé de vieilles chroniques des Templiers. Quand le Grand Maître périt sur le bûcher en 1314, ils avaient déjà dissimulé des trésors. Ici aussi, leur fortune avait disparu !

Jacques le rêveur ! Depuis quand penses-tu à des trésors cachés ?



Si je parviens à déchiffrer ce dessin, le trésor est à moi !



LA NUIT, UN SINISTRE INDIVIDU ARRIVE AU VOLANT DE SA GUIMBARDE.



LUPPE LE FÛTÉ, CAMBRIOLEUR NOTOIRE, S'INTRODUIT CHEZ VERKAMPEN PAR LE BALCON.



Chez un collectionneur fortuné, il y a toujours à grappiller !



Une statuette en jade ! Bon début !



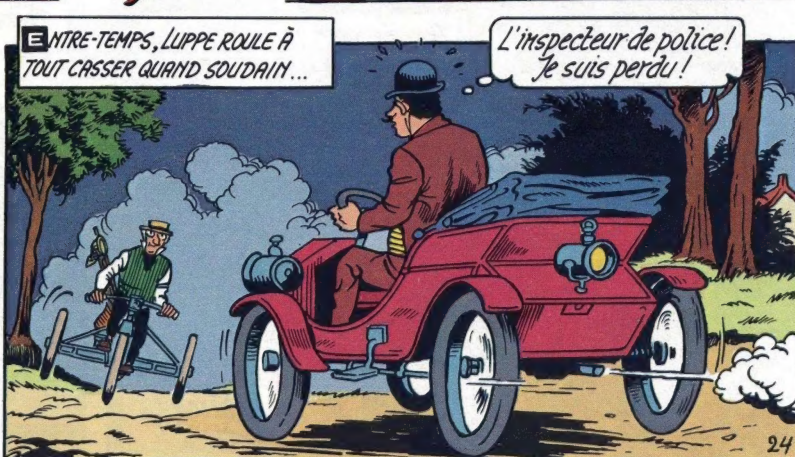
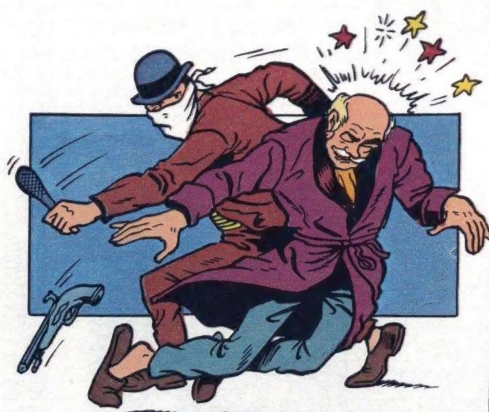
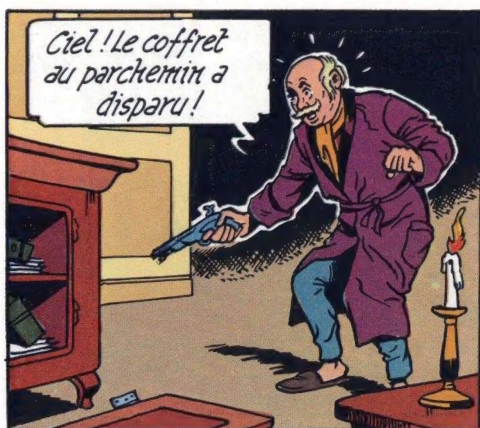
Aucune serrure ne me résiste ! Un coffret antique ! Ça me paraît intéressant !

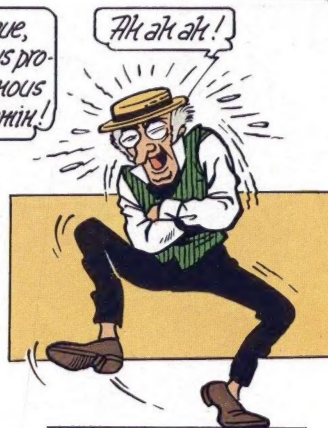
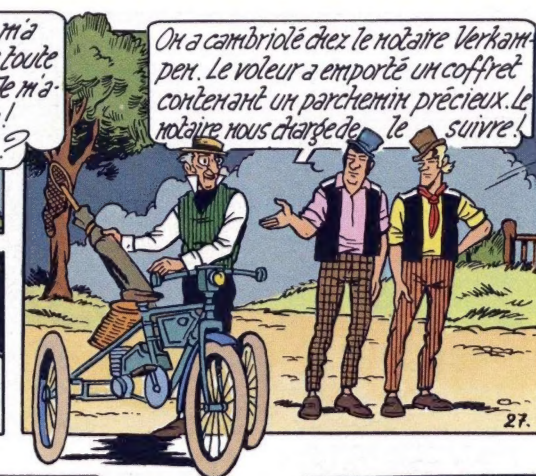
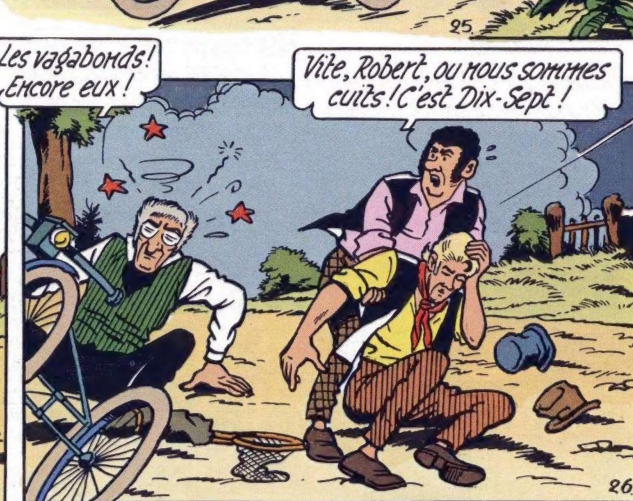
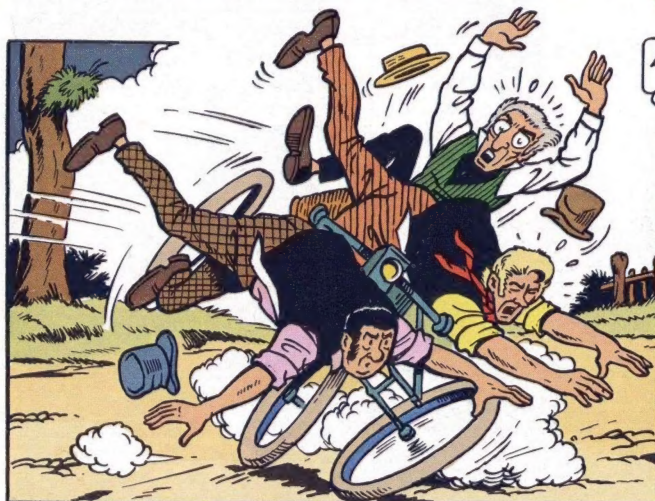
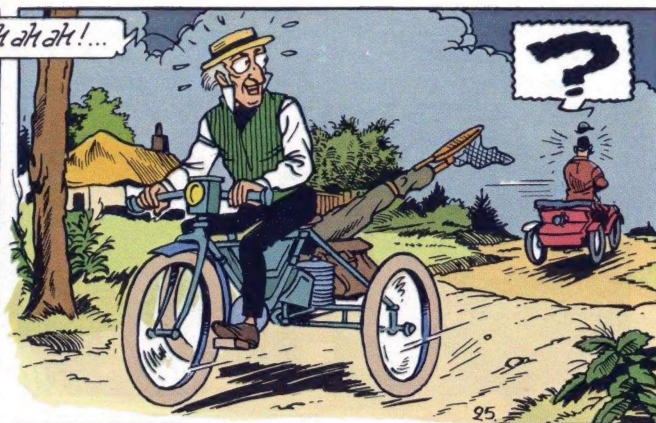
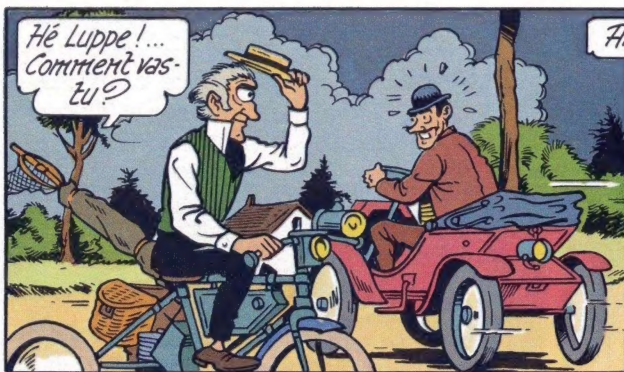


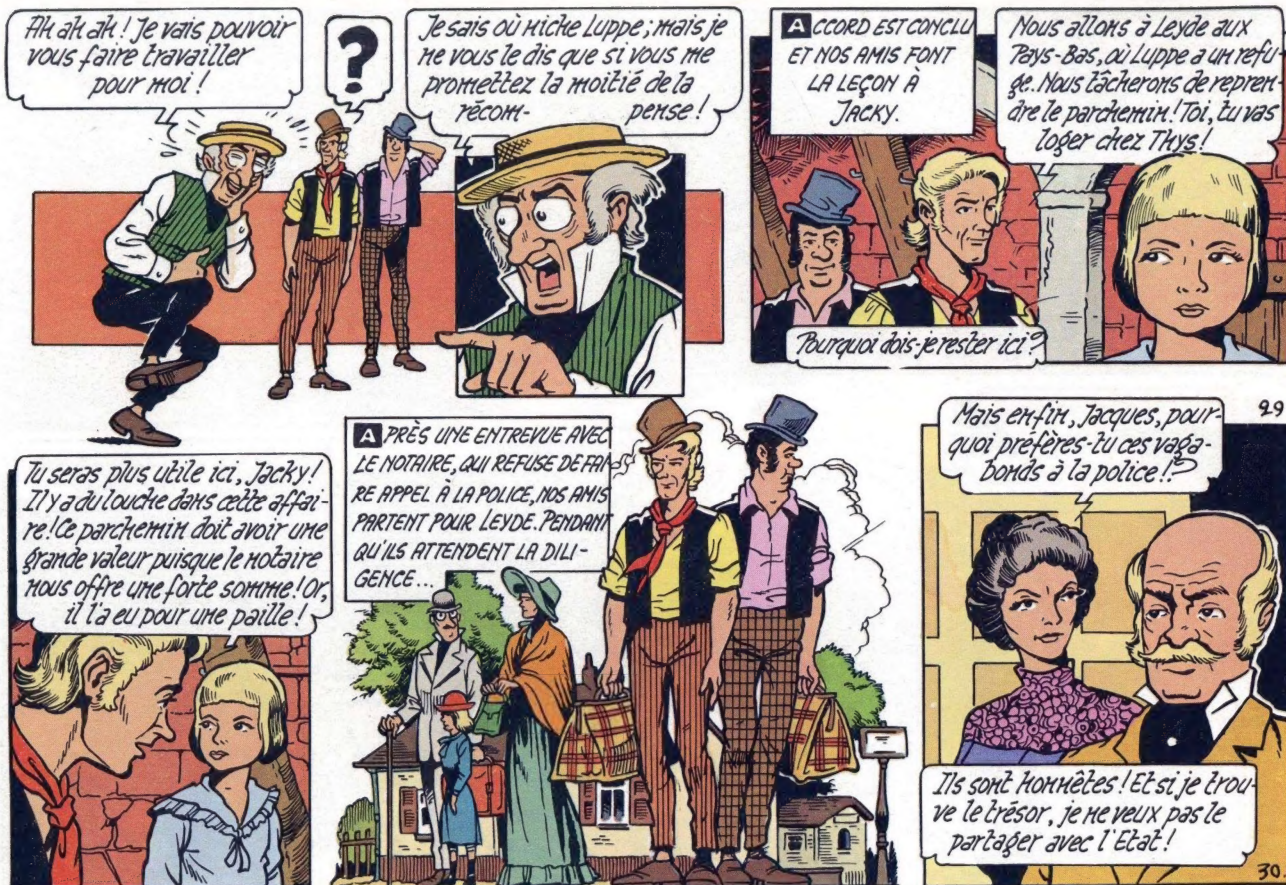
Damnation ! On vient !



Personne ! Je pensais avoir entendu du bruit !









Des étrangers, hein ?
Le batelier Van Schie of-
fre une tournée !



Vous connaissez bien les environs ?

Et comment ! C'est mon port
d'attache !



En ce moment même, mon sa-
bot est amarré au Rapenburg.
37.000 livres de poudre à ca-
non dans la cale ! Je paye en-
core un verre !

33



Connaissez-vous
un certain Lup-
pe le Futé ?

Naturellement ! Mauvais
sujet ! Il habite la maison
du coin, sous les
combles !



Il est complètement ivre !
J'espère qu'il éteindra sa
pipe avant de rejoindre
sa poudrière !

A votre santé ! Et attention à
Luppe ! Ce dangereux individu
ne craint personne !

34



Ce doit être ici, Ro-
bert ; soyons
prudents !



Enfonçons la porte ! Prenons-le par surprise !

35



Haut les mains ! Pas
un geste !

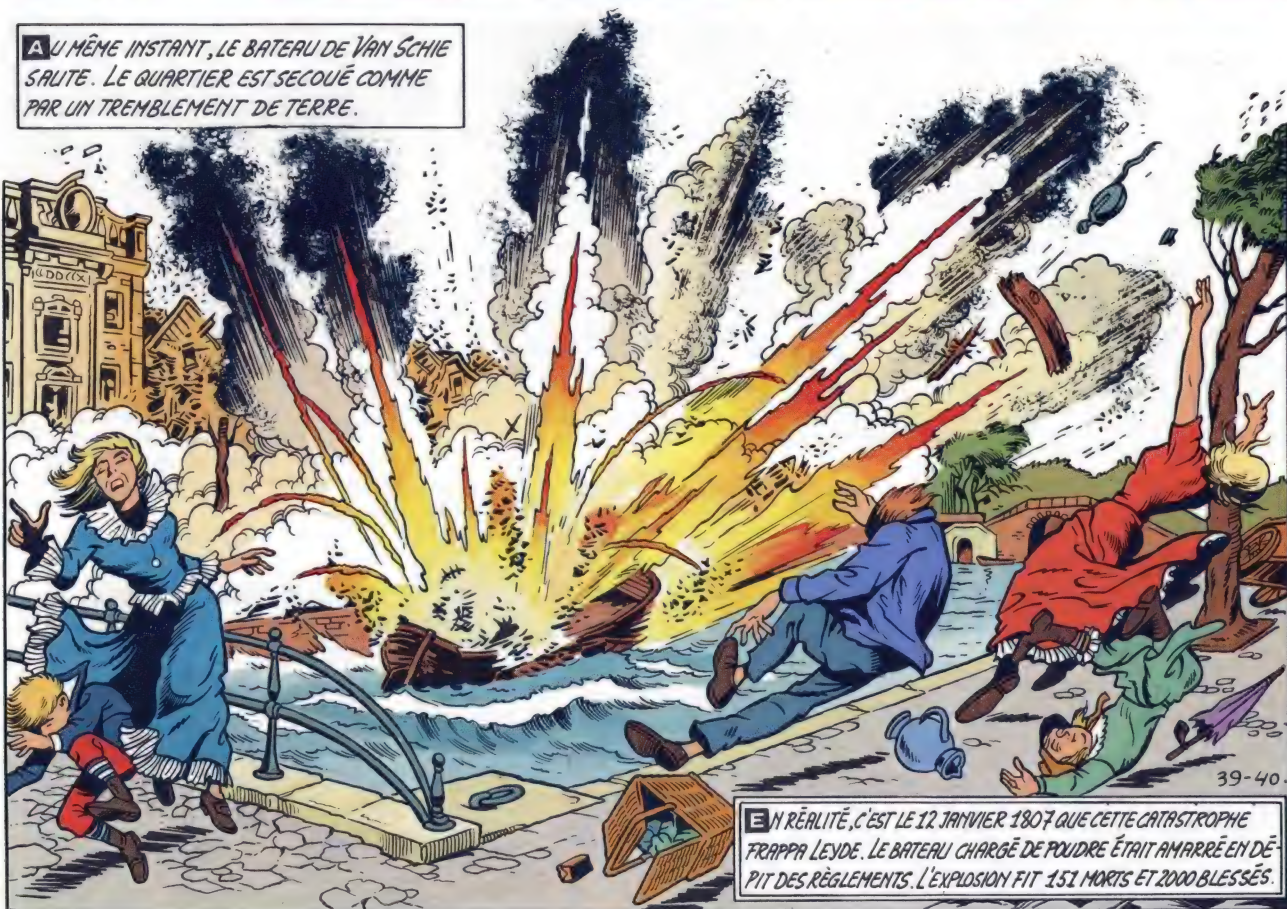
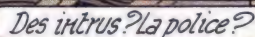


Heu... personne !... Foui-
lons tout !

PENDANT CE TEMPS, LE BATELIER VAN
SCHIE TITUBE VERS SON BATEAU !



36





DANS LE LOGIS DE LUPPE, AVANT QUE CELUI-CI AIT PU TIRER, LE TOIT S'EFFONDRE.



BERTRAND SE DÉGAGE AVEC PEINE DES DÉCOMBRES.

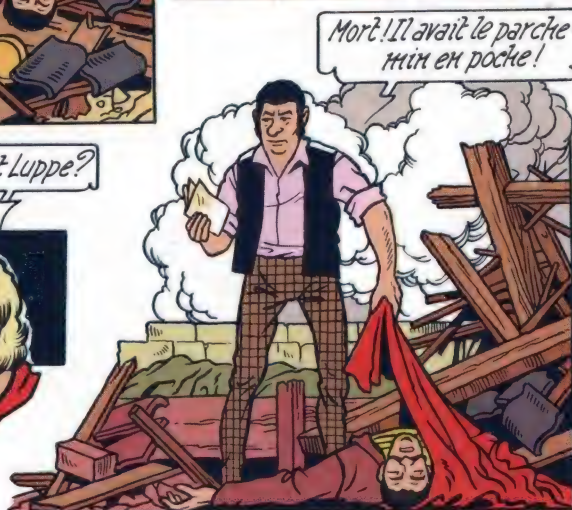


Robert, Robert. Ça va ?...

Oh, ça va ! Qu'est-il arrivé ?

Une explosion, Robert ! Tu parles que c'est le bateau de Van Schie ?

Et Luppe ?



Mort ! Il avait le parchemin en poche !



Quelle catastrophe !... Tout le Rapenburg est démoli ! Viens, allons donner un coup de main !



ILS SE MÈLENT AUX SAUVETEURS. ON SUT PLUS TARD QUE 68 MAISONS AVAIENT ÉTÉ SOUFFLÉES ; 80 NE VALAIENT PAS MIEUX.



DES GÉMISSEMENTS ORIENTÈRENT LES SAUVETEURS ; ON DÉGAGEA ENCORE 83 BLESSÉS.



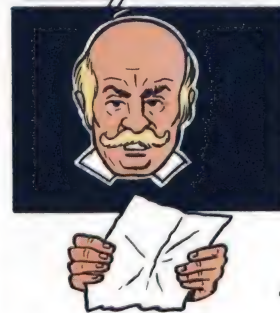
Nous avons le parchemin ; notre mission est accomplie. Mais écrivis au notaire que nous restons encore ici pour porter secours aux sinistrés

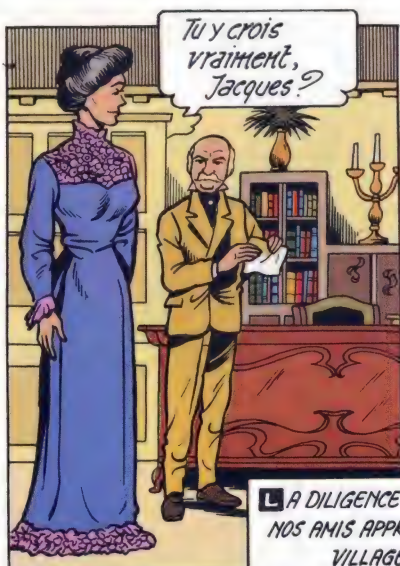


PLUS TARD CHEZ LE NOTAIRE...

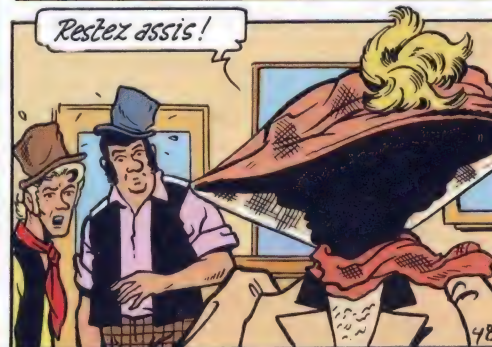
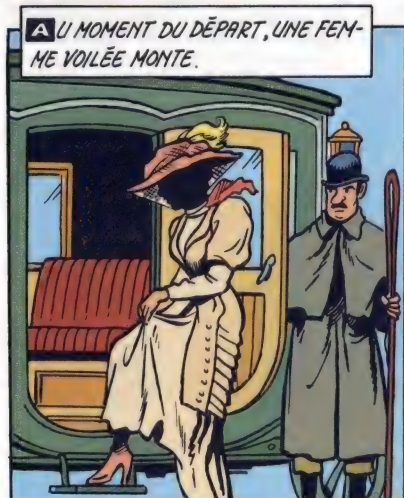
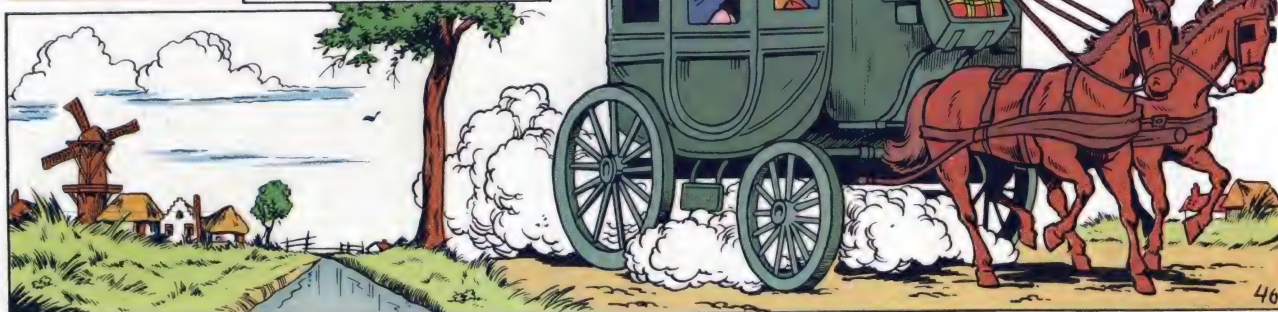
Jacques, une lettre de Robert et Bertrand !

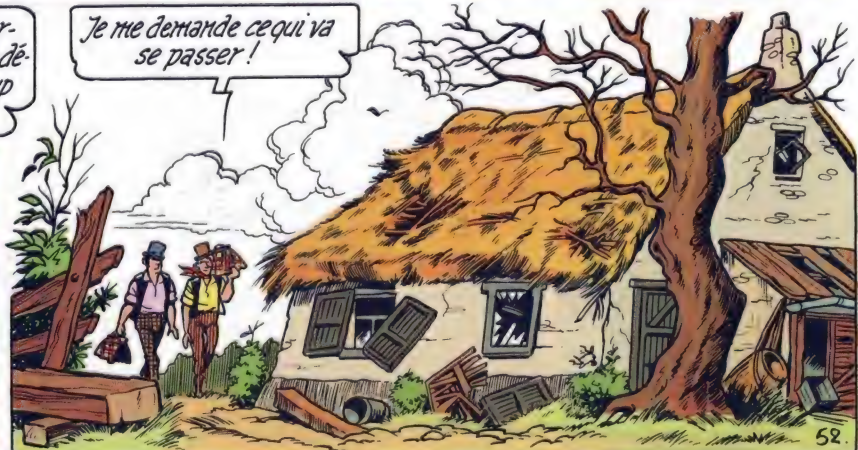
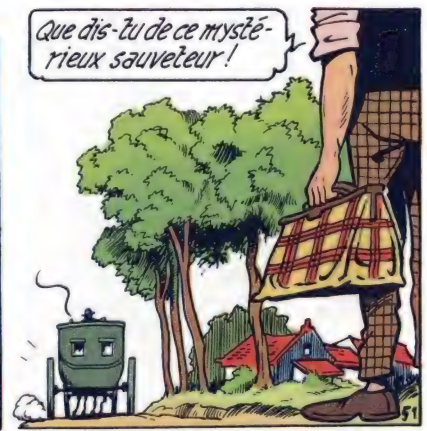
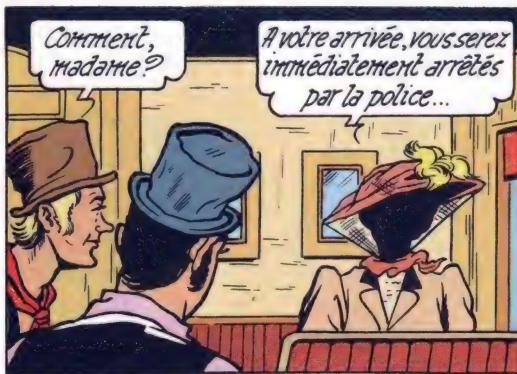
Magnifique ! Ils ont le parchemin ! Encore un peu de patience et le trésor des Templiers est à moi !

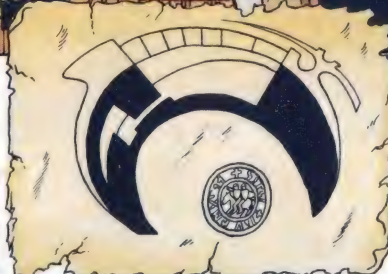
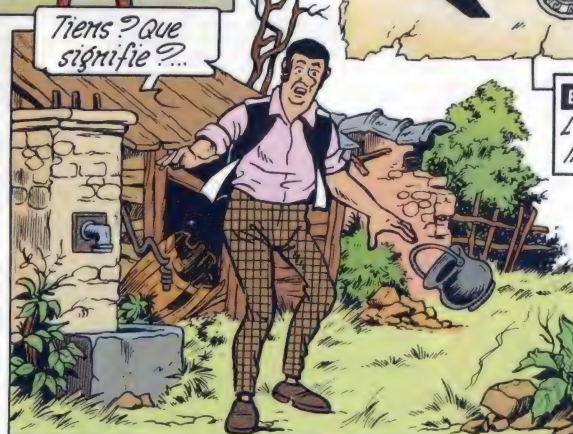




LA DILIGENCE QUI AMÈNE NOS AMIS APPROCHE DU VILLAGE.

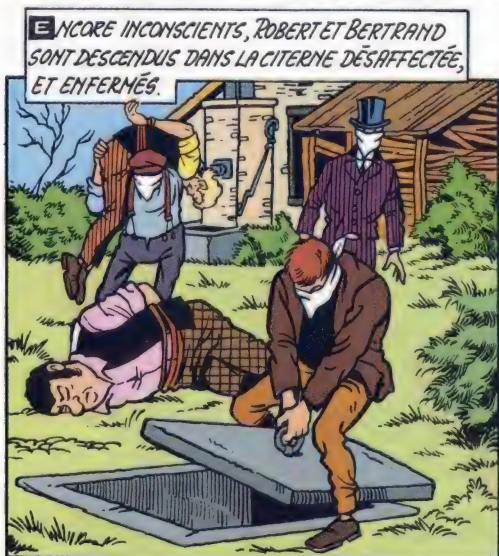


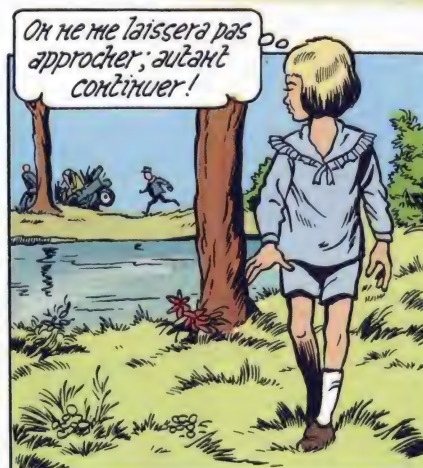
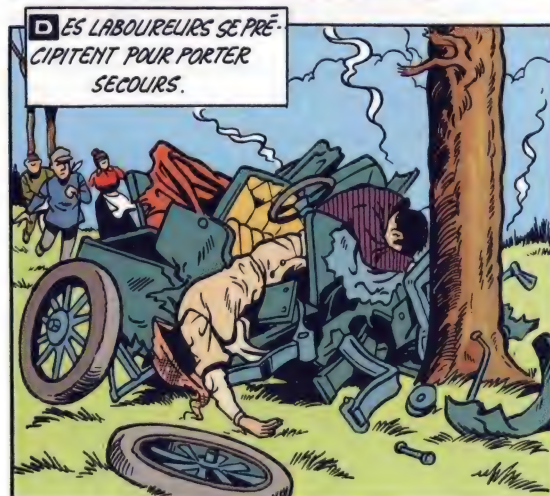
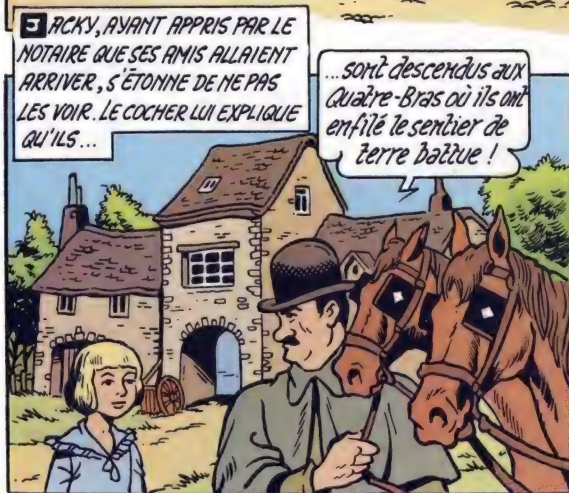
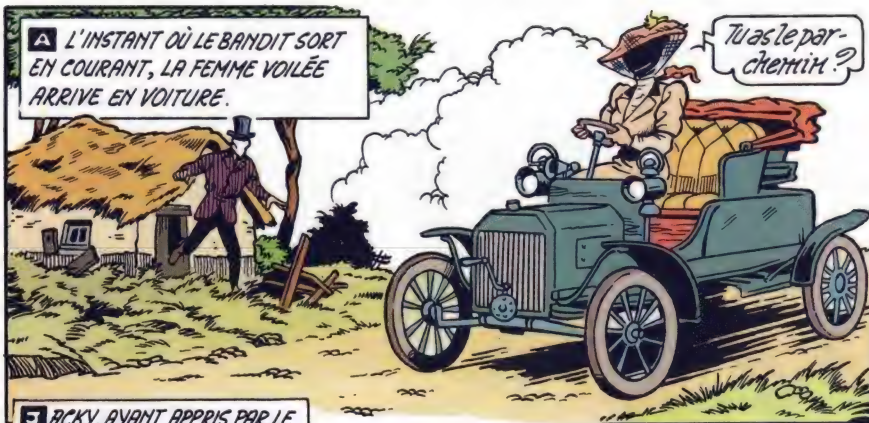


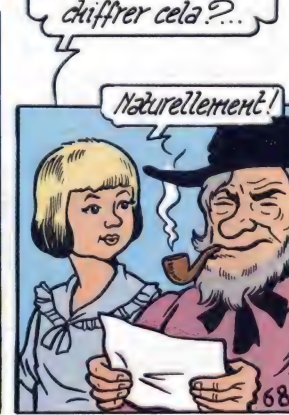
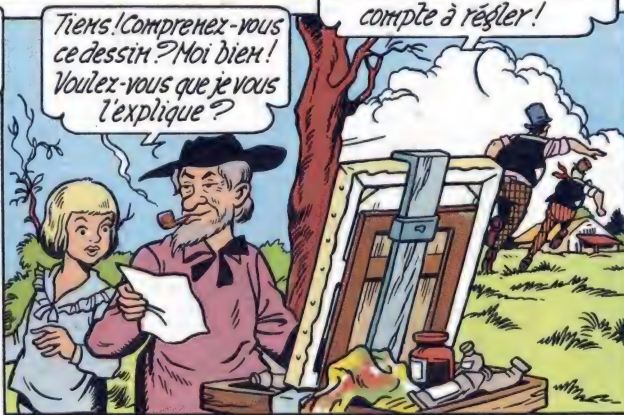
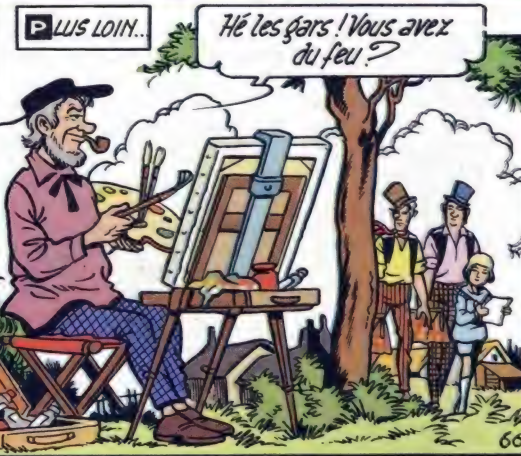
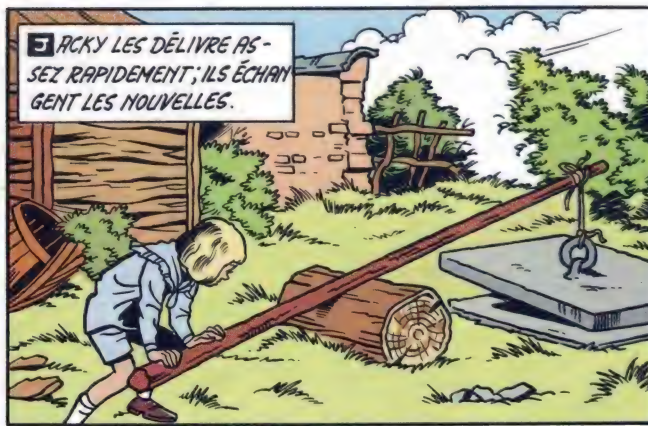


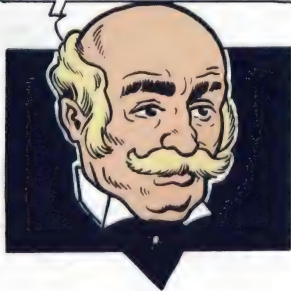
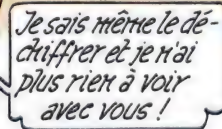
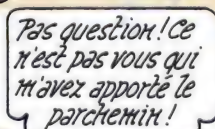
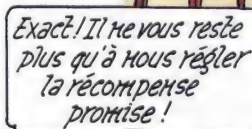
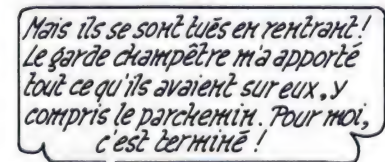
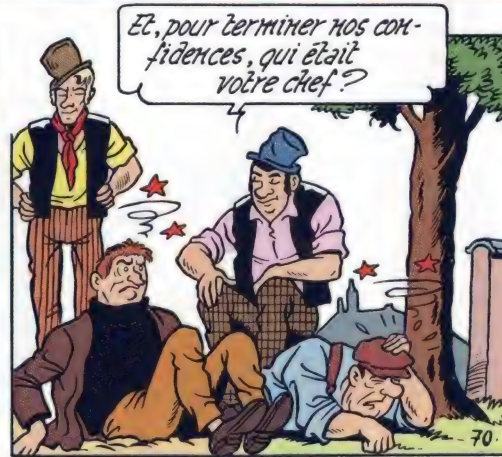
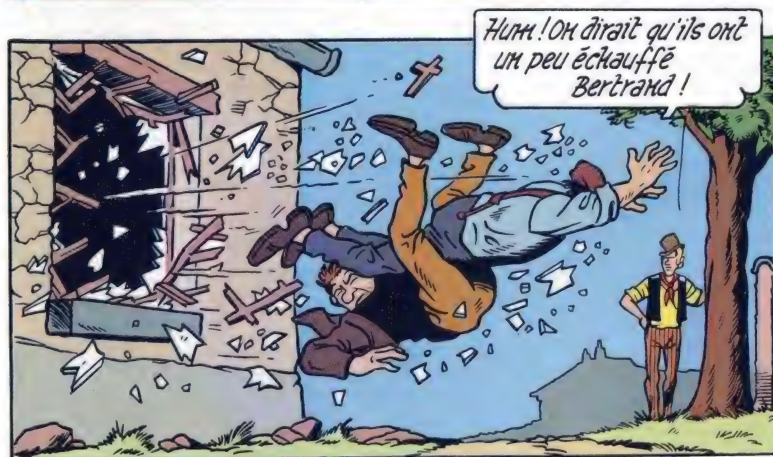
BERTRAND VOIT DANS L'HERBE UN MÉGOT ENCORE INCANDESCENT.

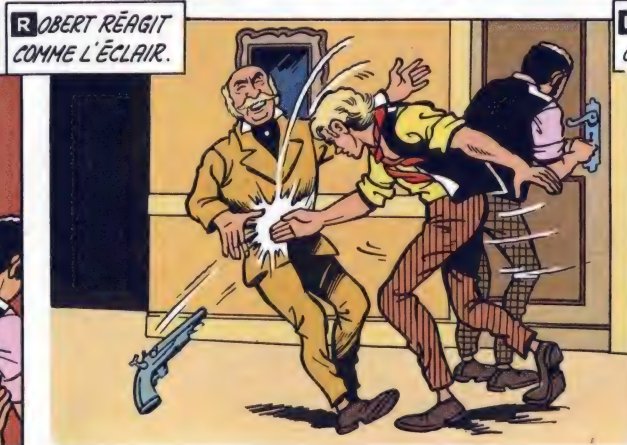














Ciel! Bertrand!



Ils ne savent pas qu'il y a deux balles!



Bertrand, tu es blessé?

Non! J'ai eu une faiblesse quand la balle m'a caressé les cheveux!



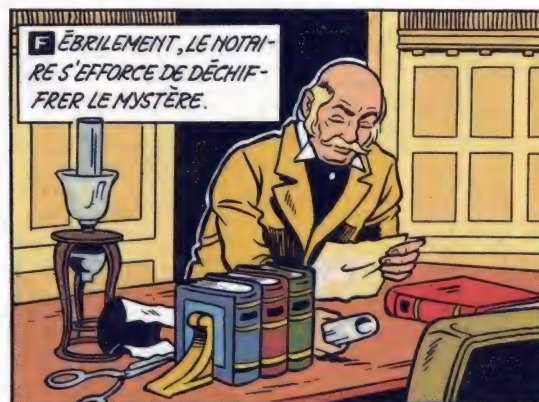
Fini la plaisanterie. Entrez!



Vous n'en sortirez plus!



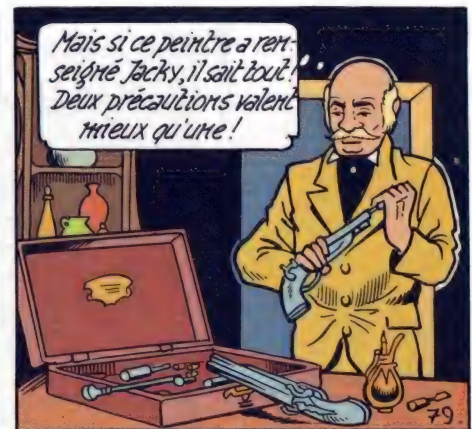
Je verrai plus tard ce que je ferai de vous! Jacky d'abord!



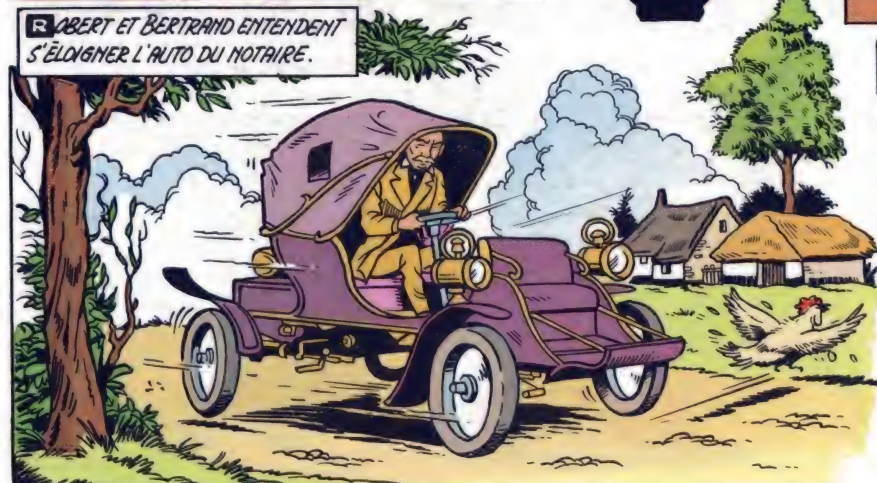
ÉBRÉLEMENT, LE NOTAIRE S'EFFORCE DE DÉCHIFFRER LE MYSTÈRE.



Fantastique! J'ai compris! A moi le trésor des Templiers!



Mais si ce peintre a renseigné Jacky, il sait tout! Deux précautions valent mieux qu'une!

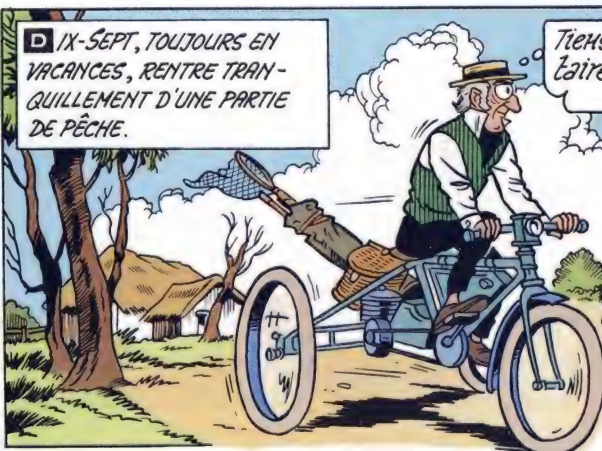
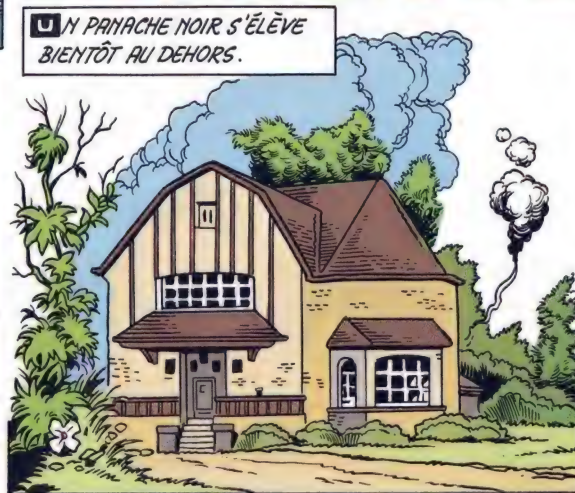


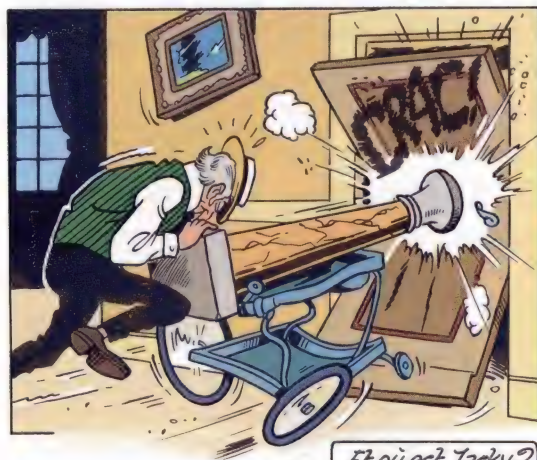
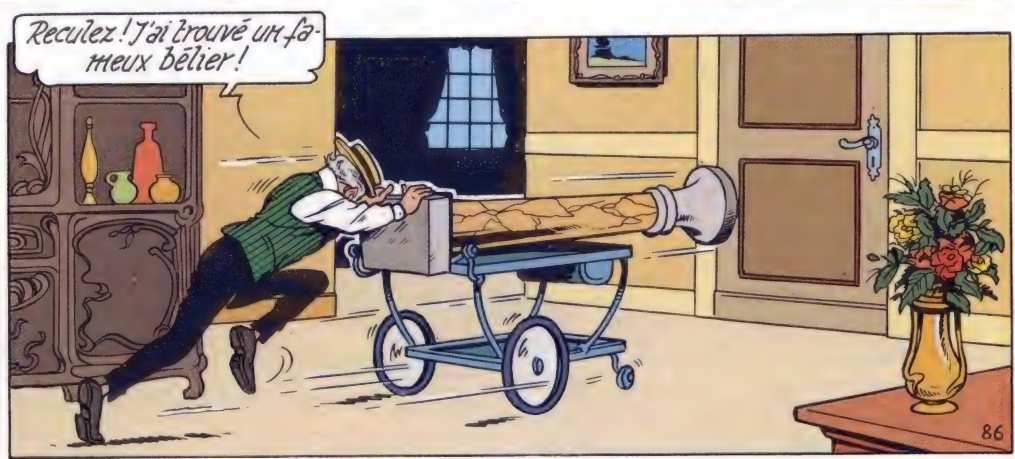
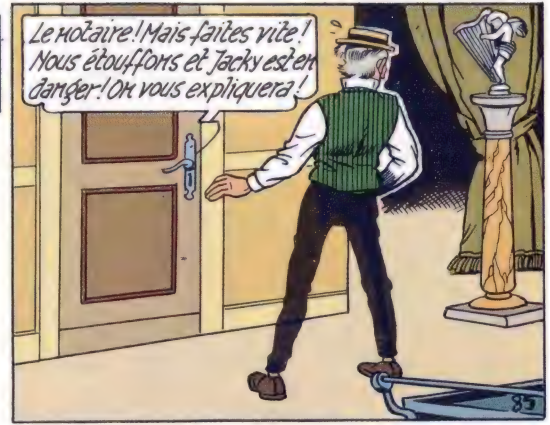
ROBERT ET BERTRAND ENTENDENT S'ÉLOIGNER L'AUTO DU NOTAIRE.



Rien à faire! la porte est trop solide!...

Et la grille d'aération trop étroite! Que faire?





C'est une *anamorphose* (du grec *morphe* = forme et *ana* = de nouveau); c'est le nom qu'on donne à une image déformée qui reprend son...

...aspect véritable lorsqu'on la regarde sous un certain angle ou devant un cylindre réflecteur !

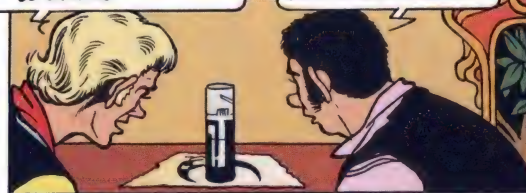
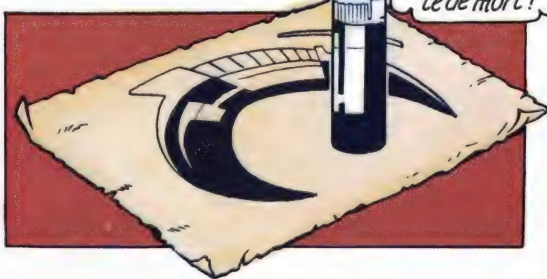
Je place ce cylindre - un verre de lampe tapissé intérieurement de papier - sur ce sceau et voyez : il réfléchit le dessin qui est à présent très clair !



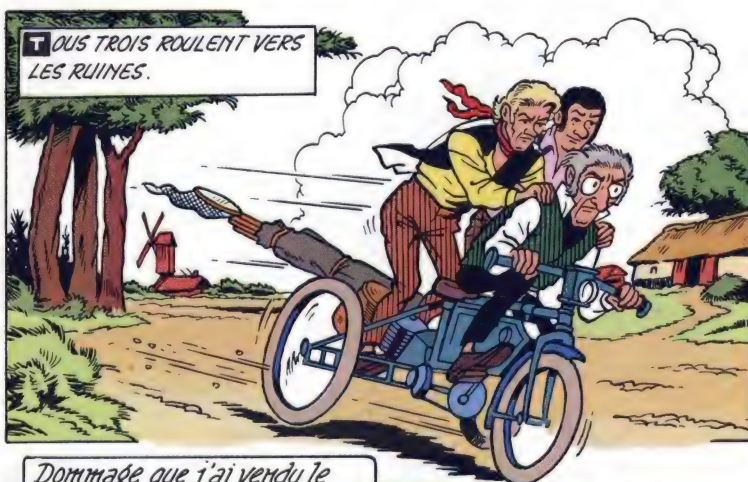
L'anamorphose, c'est donc le phénomène qui se produit lorsqu'on applique les règles de la perspective jusqu'à l'absurde. L'exemple le plus connu est un tableau d'Holbein (1533) "Les Ambassadeurs" sur lequel une tache jaune, regardée de côté, prend la forme d'une tête de mort !

Mais oui ! C'est la coupe d'un puits. On voit nettement sous l'eau un tunnel qui conduit à une cavité cachée !

Une chambre secrète ! Le trésor de Templiers ! Il y a un tel puits près de la tour en ruine !

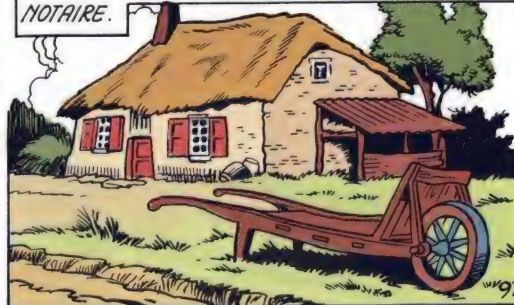


Si Jacky y est, il est en grand danger ! L'étui des pistolets est vide ! Le notaire est armé ! Vite ! Vite !



Tous trois roulent vers les ruines.

Entre-temps, grâce aux explications du peintre, Jacky et Thys ont compris, eux aussi. Mais ils ignorent ce qui s'est passé chez le notaire.



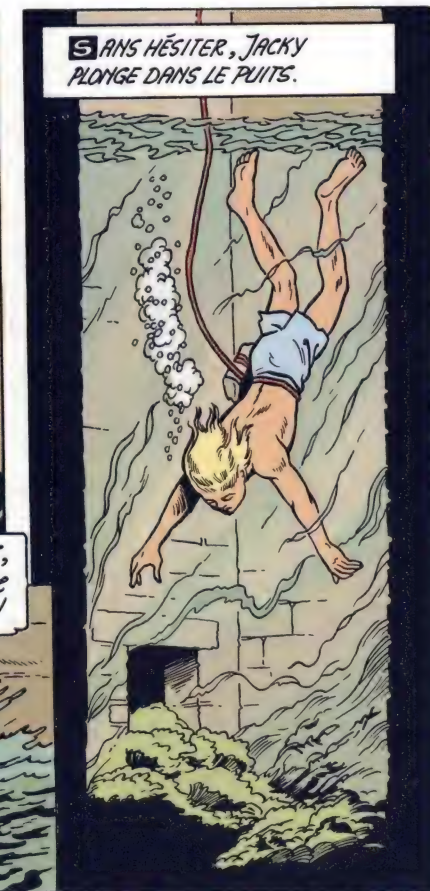
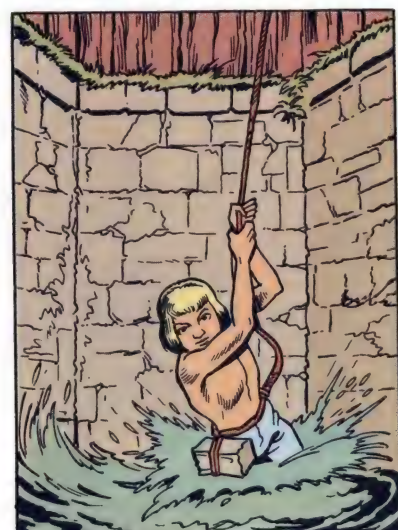
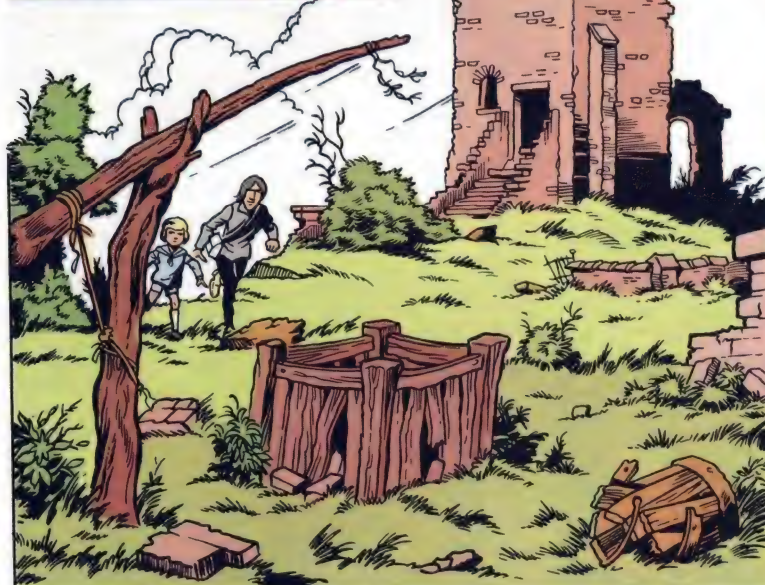
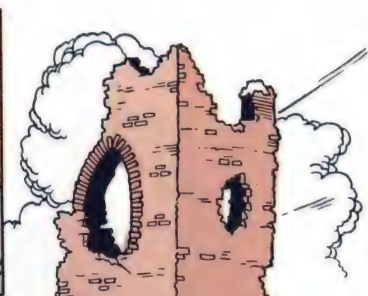
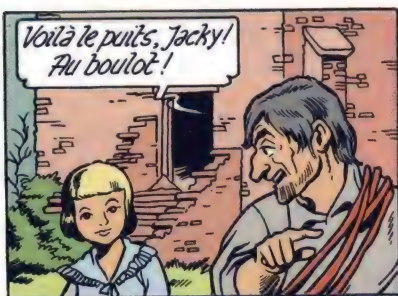
Domage que j'ai vendu le parchemin !



Mais si nous trouvons le trésor, nous pouvons conclure un compromis !

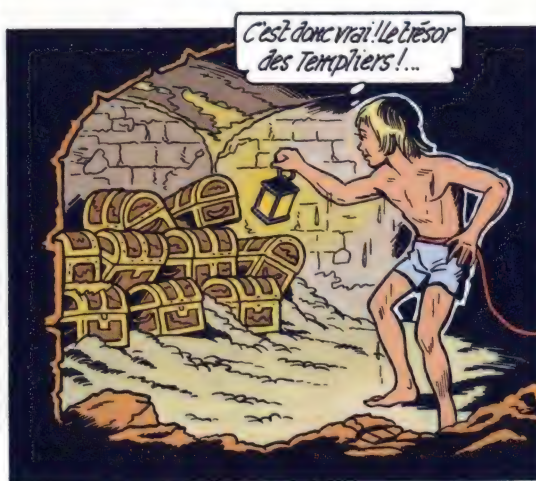


En avant, Jacky ! Mon rêve d'émigrer en Amérique va peut-être se réaliser !

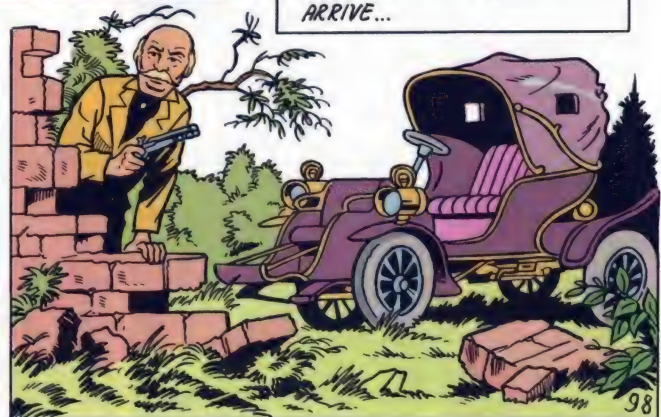




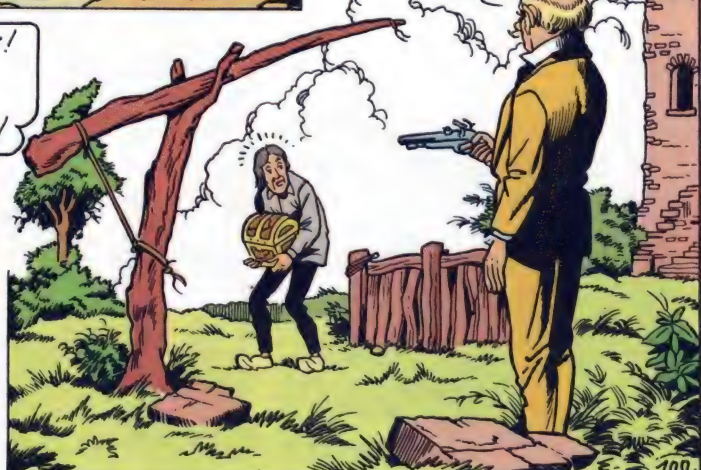
2 JACKY RETOURNE À LA SURFACE...

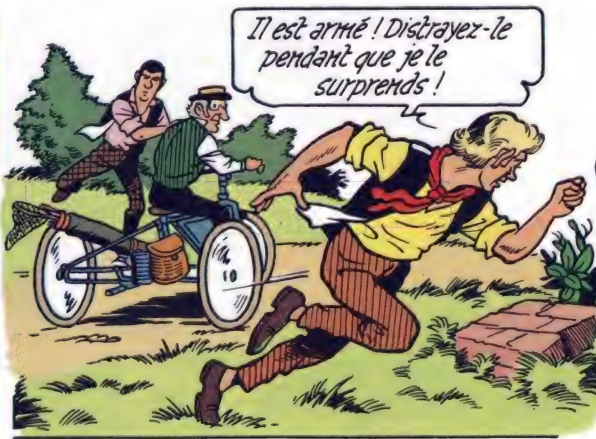


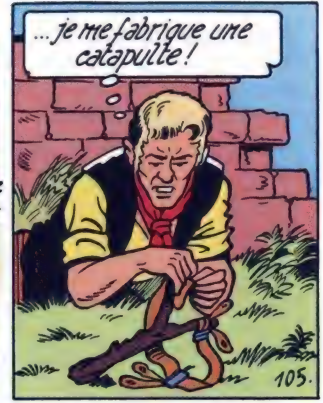
3 PENDANT CE TEMPS, LE NOTAIRE ARRIVE...



Ce trésor m'appartient, Thys! Que Jacky se dépêche de le remonter!





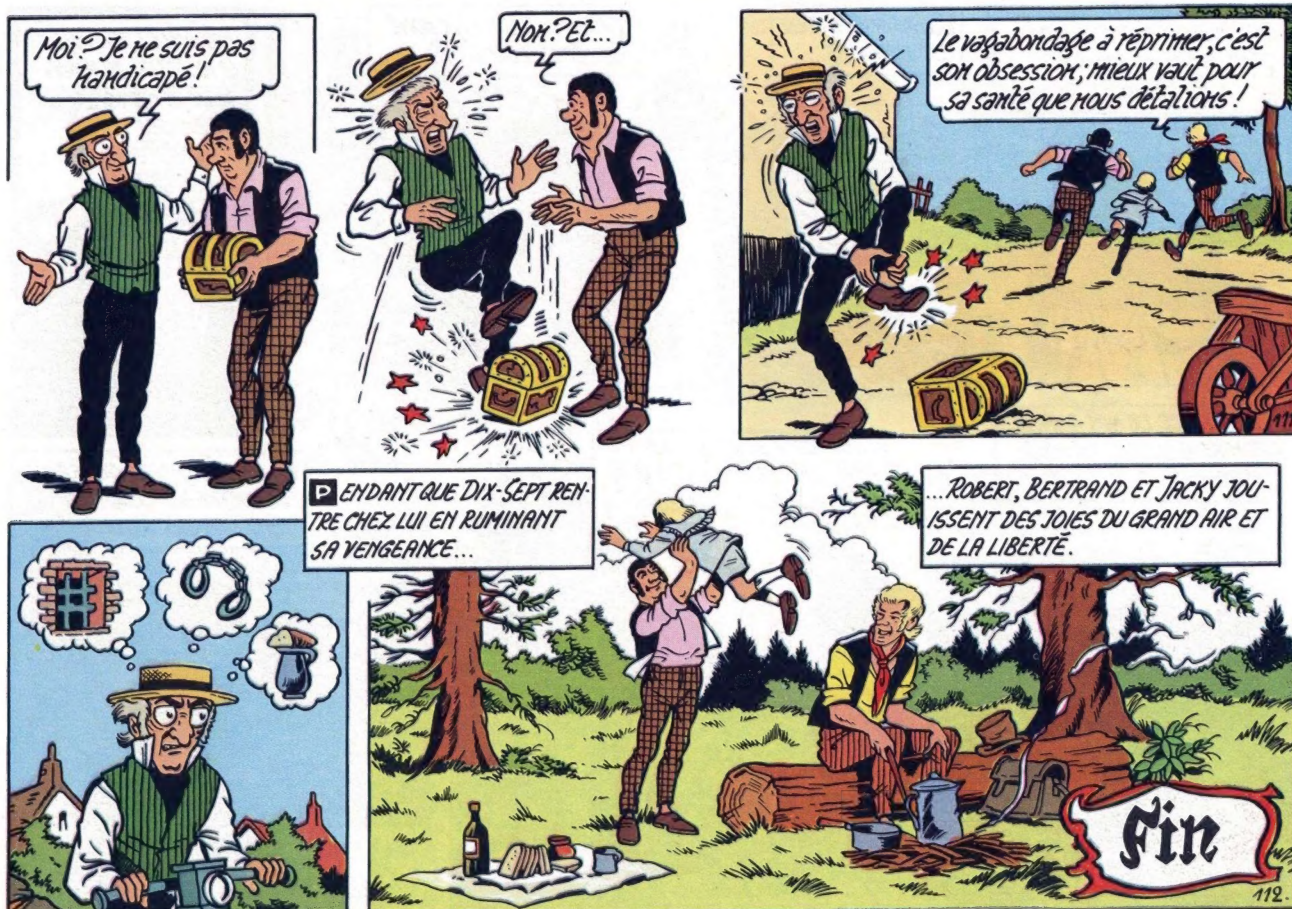
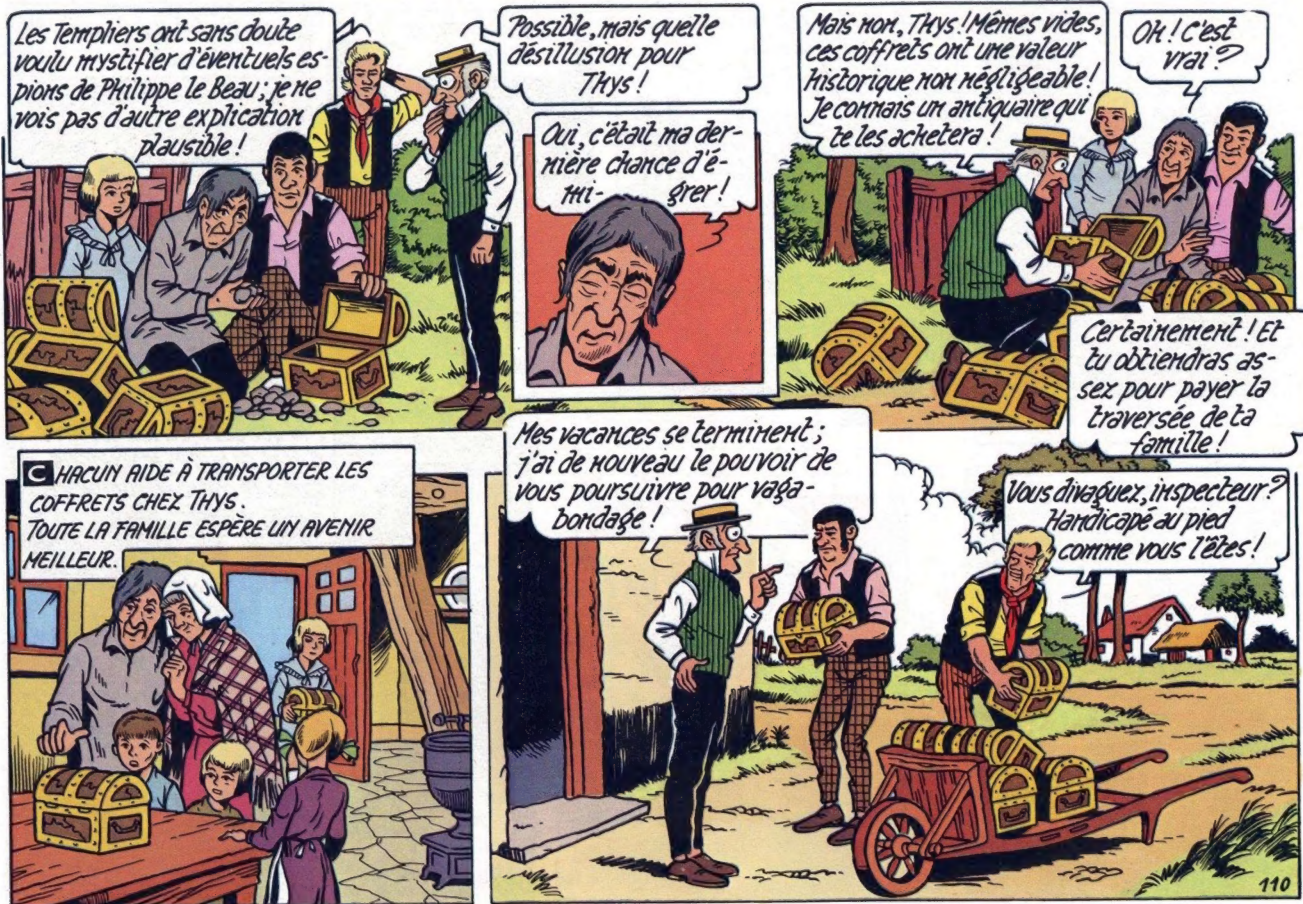


LA PATIENCE DE NOS AMIS EST MISE À RUDE ÉPREUVE. ENFIN...

...le trésor va être à toi, Thys ! Encore un bon coup et tu sais ce que tu possèdes !

LA DÉCEPTION GÉNÉRALE, LES COFFRETS NE CONTIENNENT QUE DES CAILLOUX.







WILLY VANDERSTEEN

JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

- | | | |
|--|--------------------------------------|----------------------------------|
| 1. Le mystère de Brispière | 27. Le vaisseau fantôme | 54. Le chien noir et la sorcière |
| 2. La couronne mystérieuse | 28. Le canon turc | 55. Les flammes gelées |
| 3. Roi de la jungle | 29. Les licornes vertes | 56. Le syndicat des cascadeurs |
| 4. Le tomahawk d'or | 30. La bombarde | 57. La ruche |
| 5. Le gnome de bronze | 31. Des roses pour la Berunka | 58. L'enlèvement |
| 6. L'île verte | 32. L'arc-en-ciel bagarreur | 59. Le pied du druide |
| 7. Le collectionneur original | 33. La chenille de l'espace | 60. Le carreau rouillé |
| 8. La ville sous-marine | 34. Le temple du silence | 61. Le faiseur de vent |
| 9. Les anneaux de Jupiter | 35. Le biplan fantôme | 62. La gondole noire |
| 10. Compo, le géant | 36. Jérôme contre Jérôme | 63. Le chevalier fantôme |
| 11. La chasse dangereuse | 37. Le mystère de la route nationale | 64. Les voleurs de ferraille |
| 12. Le cascadeur d'or | 38. La bouée rouge | 65. Le dragon à deux cornes |
| 13. Le roi de la tomate | 39. Les pirates de l'air | 66. Les pilliers de banques |
| 14. Les mouches de Masakin | 40. La clavicule du dinosaure | 67. L'énigme de la mine |
| 15. Le gardien masqué | 41. Quand les cigares explosent | 68. Une île au soleil |
| 16. Le chasseur de chaussures | 42. Les joujoux dangereux | 69. Le strato klepto cumulus |
| 17. Le rat d'acier | 43. La chauve-souris | 70. La légende |
| 18. Le volcan d'Itihat | 44. Razzia à Djerba | 71. Les voleurs de fruits |
| 19. Les glaçons de Loch Latham | 45. La grande-crevette | 72. Aventure au Far West |
| 20. Le chasseur de trésors | 46. Le phare de Dragonera | 73. Le gazo jaune |
| 21. Les alchimistes | 47. Les Morigans | 74. Le géant de la forêt |
| 22. La tête d'or | 48. La main noire | 75. Le petit bois ensorcelé |
| 23. Le breuvage magique | 49. La piscine dangereuse | 76. Les escargots de Fukuzawa |
| 24. Aventure en Berunka | 50. Les menhirs dansants | 77. Des momies à Morotari |
| 25. Les corbeaux de la Tour de Londres | 51. La couronne enchantée | 78. Les chaudrons de Cocolo |
| 26. Les perles de Majorque | 52. Les statues ardentes | 79. Le maniaque de la mécanique |
| | 53. Les autophages | 80. Le tournoi |
| | | 81. Au pays des dragons |



MARC SLEEN

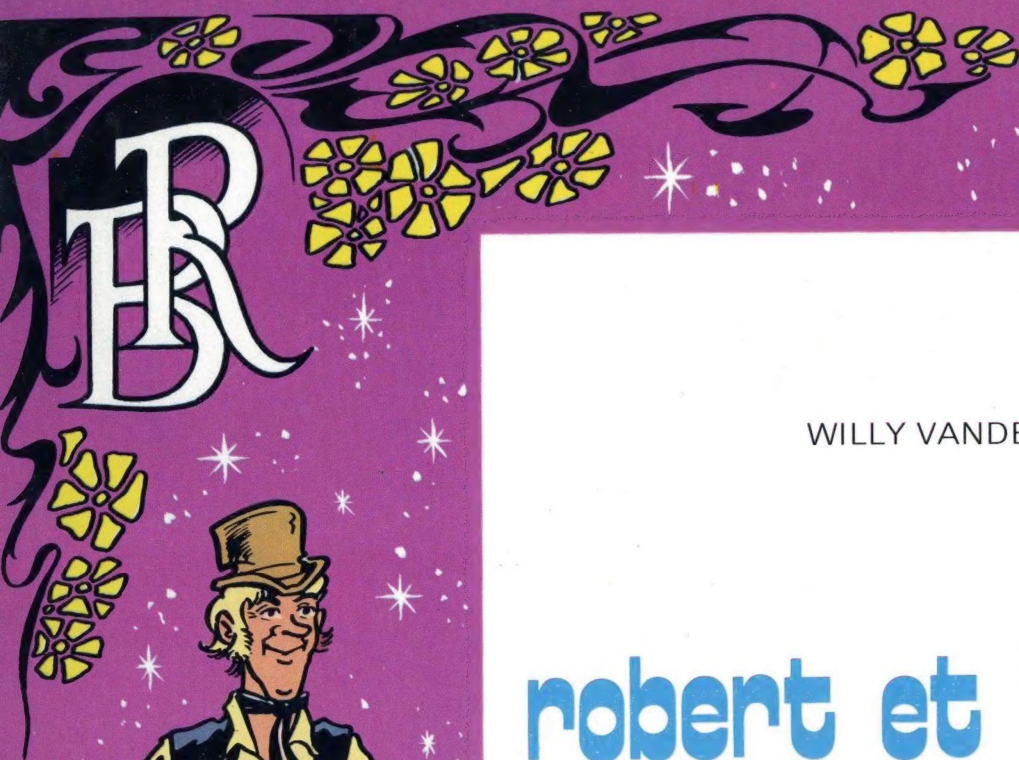
Les aventures de

NÉRON

Le truculent Neron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

Complètement en couleurs

- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|
| 10. Arthur Grosbedon | 28. Ivan le terrible | 45. La couronne de Neptune |
| 11. Les Wallabites | 29. La bague du Muphti | 46. La bague enchantée |
| 12. Le lutin doré | 30. Les chenilles rousses | 47. La comtesse verte |
| 13. Baringo | 31. Patati patata | 48. Neron et la tête de cheval |
| 14. Neron contre la F.F.F. | 32. Novembre Noir | 49. Les ailes de Xopotl |
| 15. Sacré Théophile | 33. Le virus du rire | 50. Les Jinkaboums |
| 16. Mama Kali | 34. La princesse Lovely | 51. La baleine bleue |
| 17. Les hommes bleus | 35. La moutarde d'Abraham | 52. La flotte en folie |
| 18. Le lavoir des chiens | 36. La fleur qui parle | 53. Le Clo Clo clan |
| 19. Les Nérontiques | 37. Enivrante Charlotte | 54. La vengeance du grand Clo |
| 20. Les Dinas déchaînées | 38. L'homme sans visage | 55. Le sixième lutin |
| 21. Le cacatoès qui caquette | 39. La pantoufle volante | 56. Le secret de Jean Muscle |
| 22. Gare à Castar | 40. Brigandage en folie | 57. Hannibal |
| 23. Les Papricains | 41. Ottoman XIV | 58. Mister Nobody |
| 24. Le mystère de l'île de Pâques | 42. Le mauvais œil | 59. Le chat de Chatmandou |
| 25. Zongo au Congo | 43. L'arme redoutable d'Oumtata | 60. La théière du roi |
| 26. Le gorille jaune | 44. La disparition du vase de Chine | 61. Les Néroses |
| 27. Le jardin des malices | | 62. La planète Egmont |
| | | 63. Les bonbons-ballons |



WILLY VANDERSTEEN

robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIXe siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

déjà parus:

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. L'ermite de Beaucroy | 13. Le dernier vol de l'épervier |
| 2. La main noire | 14. La catastrophe de Corvilain |
| 3. Le dragon vert | 15. Le fantôme du Zwin |
| 4. Le diable du Val aux roses | 16. La maison hantée |
| 5. Le drame de Marie-Souillon | 17. Le joyau englouti |
| 6. Documents secrets | 18. Visiteurs insolites |
| 7. Le diable noir | 19. Le chat noir |
| 8. Le briseur de grève | 20. Le dernier chévalier |
| 9. Les étangs de Miremort | 21. Le duel |
| 10. Aventure en Moldavie | 22. La ferme aux loups |
| 11. La capuche écarlate | 23. Valériane a disparu |
| 12. Les puissances occultes | 24. Le trésor des Templiers |

